

PATENT ABSTRACTS OF JAPAN

(11)Publication number : 2001-204874

(43)Date of publication of application : 31.07.2001

(51)Int.Cl.

A63F 1/02

A63F 1/04

(21)Application number : 2000-105667

(22)Date of filing : 19.02.2000

(71)Applicant : NINTENDO CO LTD

(72)Inventor : SAKAMOTO SHIGEO

FURUTA RITSUKOKU

IMAI KENJI

SUZUKI HIRONOBU

KATAYAMA MAKOTO

KISHI KOUICHI

MORISADA YUMIKO

TANIGAWA HIROSHI

(30)Priority

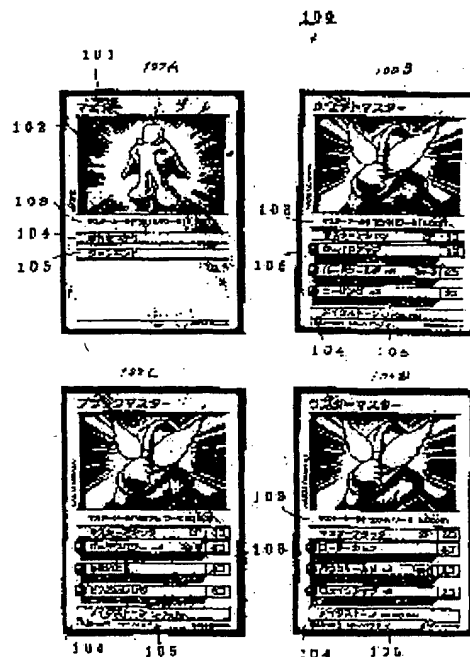
Priority number : 11328877 Priority date : 18.11.1999 Priority country : JP

(54) CARD GAME TOY

(57)Abstract:

PROBLEM TO BE SOLVED: To provide a card game capable of playing a game with a master card as a player and plural monster cards having predetermined ability and physical strength, repeating offense and defense with a master card of an opposite party or the monster card, and playing the game to completely reduce the physical strength of the master card of the opposite party to zero.

SOLUTION: A master card is composed of the display of characters, the display of the ability for reducing the attacking power from an opposite party, and the display of the ability for using a card hand. A monster card is composed of the display representing the kinds of monsters, the display of advanced-guard type or rear guard-type, the display of the physical strength of the monster, and the display of the ability of the monster.



LEGAL STATUS

[Date of request for examination]

[Date of sending the examiner's decision of rejection]

[Kind of final disposal of application other than the examiner's decision of rejection or application converted registration]

[Date of final disposal for application]

[Patent number]

[Date of registration]

[Number of appeal against examiner's decision of rejection]

[Date of requesting appeal against examiner's decision of rejection]

(19) 日本国特許庁 (J P)

(12) 公開特許公報 (A)

(11) 特許出願公開番号

特開2001-204874

(P 2 0 0 1 - 2 0 4 8 7 4 A)

(43) 公開日 平成13年 7月31日 (2001.7.31)

(51) Int. Cl. ⁷	識別記号	F I	テーマコード (参考)
A63F 1/02		A63F 1/02	A
1/04		1/04	Z

審査請求 未請求 請求項の数11 書面 (全25頁)

(21) 出願番号	特願2000-105667 (P 2000-105667)	(71) 出願人	000233778 任天堂株式会社 京都府京都市南区上鳥羽鉾立町11番地 1
(22) 出願日	平成12年 2月19日 (2000.2.19)	(72) 発明者	坂本 賀勇 京都市東山区福稲上高松町60番地 任天堂 株式会社内
(31) 優先権主張番号	特願平11-328877	(72) 発明者	古田 律克 京都市東山区福稲上高松町60番地 任天堂 株式会社内
(32) 優先日	平成11年11月18日 (1999.11.18)	(72) 発明者	今井 賢治 京都市東山区福稲上高松町60番地 株式会 社インテリジェントシステムズ内
(33) 優先権主張国	日本 (J P)		

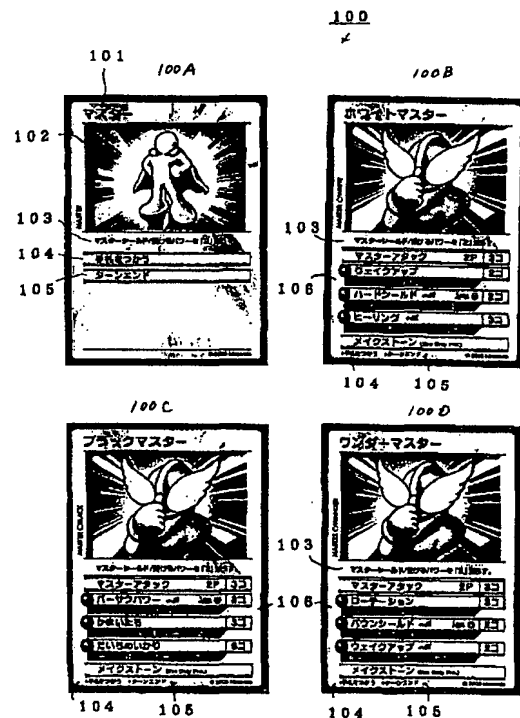
最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 カードゲーム玩具

(57) 【要約】 (修正有)

【課題】 プレイヤーの扮するマスターカードと、所定の能力と体力を有する複数のモンスターカードを使用して、相手のマスターカードやモンスターカードと攻防を繰り返し、相手のマスターカードの体力をゼロすることを目的として勝敗を争うカードゲームを提供する。

【解決手段】 マスターカードは、キャラクター表示と、相手からの攻撃力を減殺させる能力表示と、手札をつかう能力表示とからなる。モンスターカードは、モンスターの種類を表した表示と、ぜんえいタイプかこうえいタイプかの表示と、モンスターの体力表示と、モンスターの能力表示とからなる。



【特許請求の範囲】

【請求項 1】 一方主面にゲーム用情報が記載され、少なくとも第 1 の属性カードと第 2 の属性カードの 2 種類の属性カードを複数枚使用してゲームを行うためのカードゲーム玩具であって、

前記第 1 の属性カードには、

第 1 の属性のキャラクタの種類を特定する図柄が描かれる第 1 の属性キャラクタ表示領域が形成され、

前記第 1 のキャラクタ表示領域を除く領域に、前記第 1 の属性キャラクタの体力情報が描かれ、

前記第 1 のキャラクタ表示領域を除く領域に、前記第 1 の属性キャラクタの能力情報が描かれ、

前記第 1 のキャラクタ表示領域を除く領域に、前記第 1 の属性キャラクタの能力が及ぶ範囲を示す第 1 の範囲情報が描かれ、

前記第 2 の属性カードには、

第 2 の属性のキャラクタの種類を特定する図柄が描かれる第 2 の属性キャラクタ表示領域が形成され、

前記第 2 のキャラクタ表示領域を除く領域に、前記第 2 の属性キャラクタの体力情報が描かれ、

前記第 2 のキャラクタ表示領域を除く領域に、前記第 2 の属性キャラクタの能力情報が描かれ、

前記第 2 のキャラクタ表示領域を除く領域に、前記第 2 の属性キャラクタの能力が及ぶ範囲を示す第 2 の範囲情報が描かれたことを特徴とする、カードゲーム玩具。

【請求項 2】 前記第 1 の属性カードに描かれた第 1 の範囲情報は、前記第 2 の属性カードに描かれた第 2 の範囲情報の能力の及ぶ範囲が異なり、かつゲームに使用するときの配置位置が第 2 の属性のカードの配置位置とは異なることを示す情報を含む、請求項 1 に記載のカードゲーム玩具。

【請求項 3】 前記第 1 の属性カードは、第 1 の種類のキャラクタカードであり、

前記第 1 の範囲情報は、第 1 の種類のキャラクタカードの配置が前衛であることを示す情報であり、

前記第 2 の属性カードは、第 2 の種類のキャラクタカードであり、

前記第 2 の範囲情報は、第 2 の種類のキャラクタカードの配置が後衛であることを示す情報である、請求項 1 に記載のカードゲーム玩具。

【請求項 4】 複数枚の前記第 1 の属性カード及び前記第 2 の属性カードの少なくとも 1 枚には、当該種類のキャラクタの体力情報に併せて当該キャラクタのレベルに応じて変化させるべき体力情報が描かれる、請求項 1 ないし請求項 3 の何れかに記載のカードゲーム玩具。

【請求項 5】 複数枚の前記第 1 の属性カード及び前記第 2 の属性カードの少なくとも 1 枚には、当該種類のキャラクタの能力情報に併せて当該キャラクタのレベルに応じて変化させるべき能力情報が描かれる、請求項 1 ないし請求項 3 の何れかに記載のカードゲーム玩具。

【請求項 6】 複数枚の前記第 1 の属性カード及び前記第 2 の属性カードの少なくとも 1 枚には、少なくとも 2 種類のキャラクタの特徴を有するように定められ、第 1 種類のキャラクタの図柄、体力及び能力に関するそれぞれの情報がカードの第 1 の方向に描かれ、第 2 種類のキャラクタの図柄、体力及び能力に関するそれぞれの情報がカードの第 2 の方向に描かれる、請求項 1 に記載のカードゲーム玩具。

【請求項 7】 前記カードゲーム玩具は、前記第 1 の属性カード及び前記第 2 の属性カードとは使用目的が異なり、かつプレイヤーの分身として使用される第 3 の属性カードを複数枚さらに備え、

前記第 3 の属性カードには、

プレイヤーの分身を表すキャラクタの図柄を描かれる第 3 の属性キャラクタ表示領域が形成され、

前記第 3 の属性キャラクタ表示領域を除く領域に、前記第 3 の属性キャラクタの能力情報が描かれることを特徴とする、請求項 1 に記載のカードゲーム玩具。

【請求項 8】 一方主面にゲーム用情報が記載され、少なくとも第 1 の属性カードと第 3 の属性カードの 2 種類の属性カードを複数枚使用してゲームを行うためのカードゲーム玩具であって、

前記第 1 の属性カードには、

第 1 の属性のキャラクタの種類を特定する図柄が描かれる第 1 の属性キャラクタ表示領域が形成され、

前記第 1 の属性キャラクタ表示領域を除く領域に、前記第 1 の属性キャラクタの体力情報が描かれ、

前記第 1 の属性キャラクタ表示領域を除く領域に、前記第 1 の属性キャラクタの能力情報が描かれ、

前記第 1 の属性キャラクタ表示領域を除く領域に、前記第 1 の属性キャラクタの能力が及ぶ範囲を示す第 1 の範囲情報が描かれ、

前記第 3 の属性カードには、

プレイヤーの分身を表すキャラクタの図柄を描かれる第 3 の属性キャラクタ表示領域が形成され、

前記第 3 の属性キャラクタ表示領域を除く領域に、前記第 3 の属性キャラクタの能力情報が描かれることを特徴とする、カードゲーム玩具。

【請求項 9】 一方主面にゲーム用情報が記載され、少なくとも第 1 の属性カードと第 2 の属性カードと第 3 の属性カードの 3 種類の属性カードをそれぞれ複数枚使用してゲームを行うためのカードゲーム玩具であって、

前記第 1 の属性カードには、

第 1 の属性のキャラクタの種類を特定する図柄が描かれる第 1 の属性キャラクタ表示領域が形成され、

前記第 1 の属性キャラクタ表示領域を除く領域に、前記第 1 の属性キャラクタの体力情報が描かれ、

前記第 1 の属性キャラクタ表示領域を除く領域に、前記第 1 の属性キャラクタの能力情報が描かれ、

前記第 1 の属性キャラクタ表示領域を除く領域に、前記

第 1 の属性キャラクタの能力が及ぶ範囲を示す第 1 の範囲情報が描かれ、

前記第 2 の属性カードには、

第 2 の属性のキャラクタの種類を特定する図柄が描かれる第 2 の属性キャラクタ表示領域が形成され、

前記第 2 の属性キャラクタ表示領域を除く領域に、前記第 2 の属性キャラクタの体力情報が描かれ、

前記第 2 の属性キャラクタ表示領域を除く領域に、前記第 2 の属性キャラクタの能力情報が描かれ、

前記第 2 の属性キャラクタ表示領域を除く領域に、前記第 2 の属性キャラクタの能力が及ぶ範囲を示す第 2 の範囲情報が描かれ、

前記第 3 の属性カードには、

プレイヤーの分身を表すキャラクタの図柄が描かれる第 3 の属性キャラクタ表示領域が形成され、

前記第 3 の属性キャラクタ表示領域を除く領域に、前記第 3 の属性キャラクタの能力情報が描かれることを特徴とする、カードゲーム玩具。

【請求項 10】一方主面にゲーム用情報が記載され、少なくとも第 1 の属性カードと第 2 の属性カードと第 3 の属性カードと第 4 の属性カードの 4 種類の属性カードをそれぞれ複数枚使用してゲームを行うためのカードゲーム玩具であって、

前記第 1 の属性カードには、

第 1 の属性のキャラクタの種類を特定する図柄が描かれる第 1 の属性キャラクタ表示領域が形成され、

前記第 1 の属性キャラクタ表示領域を除く領域に、前記第 1 の属性キャラクタの体力情報が描かれ、

前記第 1 の属性キャラクタ表示領域を除く領域に、前記第 1 の属性キャラクタの能力情報が描かれ、

前記第 1 の属性キャラクタ表示領域を除く領域に、前記第 1 の属性キャラクタの能力が及ぶ範囲を示す第 1 の範囲情報が描かれ、

前記第 2 の属性カードには、

第 2 の属性のキャラクタの種類を特定する図柄が描かれる第 2 の属性キャラクタ表示領域が形成され、

前記第 2 の属性キャラクタ表示領域を除く領域に、前記第 2 の属性キャラクタの体力情報が描かれ、

前記第 2 の属性キャラクタ表示領域を除く領域に、前記第 2 の属性キャラクタの能力情報が描かれ、

前記第 2 の属性キャラクタ表示領域を除く領域に、前記第 2 の属性キャラクタの能力が及ぶ範囲を示す第 2 の範囲情報が描かれ、

前記第 3 の属性カードには、

プレイヤーの分身を表すキャラクタの図柄が描かれる第 3 の属性キャラクタ表示領域が形成され、

前記第 3 の属性キャラクタ表示領域を除く領域に、前記第 3 の属性キャラクタの能力情報が描かれ、

前記第 4 の属性カードには、

前記第 1 の属性カード乃至前記第 3 の属性カードのい

れかに魔法をかける種類を表す図柄が描かれる第 4 の属性キャラクタ表示領域が形成され、

前記第 4 の属性キャラクタ表示領域を除く領域に、前記第 4 の属性キャラクタの能力情報が描かれることを特徴とする、カードゲーム玩具。

【請求項 11】前記第 1 の属性カード及び／又は前記第 2 の属性カードのレベル情報と、前記第 3 の属性カードの体力情報と、前記第 1 の属性カード乃至前記第 4 の属性カードのいずれかを選択するために必要なエネルギー情報とを兼用表示することのできる表示物体を有する、請求項 1 乃至請求項 10 のいずれかに記載のカードゲーム玩具。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【産業上の利用分野】この発明は、カードゲーム玩具に関し、特に例えば所定の対戦能力を持つ複数のカードを使用して、相手カードとの攻防を繰り返し、最終的にカードの体力をゼロにすることによって勝敗を競うカードゲーム玩具に関する。

【0002】

【従来の技術】キャラクターの絵や、攻撃力、体力を表示させた対戦カードを、相手の対戦カードと見せ合って攻防を繰り返して対戦させ、所定の数だけ先に相手の対戦カードを倒すことにより、勝敗を競うカードゲームが知られている。出願人が製造、販売するカードゲームの一つである「ポケモンカード」は、対戦カードとなるモンスターカードと、そのモンスターカードが相手を攻撃するために必要な特定のエネルギーを表示したエネルギーカードから構成されるカードゲームである。攻撃側のプレイヤーは、モンスターカードとエネルギーカードから構成される所定数のカード群の中からモンスターカード又はエネルギーカードを取り出し、バトル場に対戦カードとなるモンスターカードを召喚して、そのモンスターカードに所定のエネルギーカードをつけて相手のモンスターカードを攻撃することにより相手カードにダメージを与え、最終的に所定数のダメージ以上にすることにより、相手のモンスターカードを倒すことができる。そして、所定枚数のモンスターカードを先に倒すことができたプレイヤー側が勝ちとなる。

【0003】

【発明が解決しようとする課題】しかし、上記のカードゲームは、両プレイヤーが選択した一対一のカードの対戦にすぎないので、攻撃できる自分のモンスターカードや対戦できる相手のモンスターカードの選択性に自由度が少ない。また、そのため、自分のモンスターカードで攻撃するために必要なエネルギーカードが手札にない場合や、倒すことのできる相手のモンスターカードがバトル場にない場合でも、プレイヤーはそのまま相手のカードと対戦しなければならず、カード同士の対戦結果が自分に不利であると知りながら対戦させなければならない

場面もある。

【0004】そこで、この発明の主たる目的は、バトル場において複数のカード同士を対戦させることで、プレイヤーに対戦カードの選択の自由度を持たせてゲームの趣向性をより高め、戦略性の高いカードゲーム玩具を提供することである。

【0005】また、この発明の他の目的は、対戦するカード間に位置・距離の概念を取り入れて、より戦略性の高いカードゲーム玩具を提供することである。

【0006】また、この発明の他の目的は、マスターカードの体力を表す表示手段と、モンスターカードのレベルを表す表示手段と、モンスターカードやマジックカードの召喚、選択に必要なエネルギー源を「ストーン(石)」という単一の媒体とすることで、ゲームのルールを簡略化したカードゲーム玩具を提供することである。

【0007】この発明のされに他の目的は、モンスターカードが相手から攻撃を受けて体力がゼロになっても、その「ストーン」が自己のエネルギー源として返還されることにより、マスターカードの体力値のリード差が開いて退屈に成りがちなゲームに随時、緊張感を持たせることのできるカードゲーム玩具を提供することである。

【0008】

【課題を解決するための手段】本願第1発明(請求項1に係る発明)は、一方主面にゲーム用情報が記載され、少なくとも第1の属性カードと第2の属性カードの2種類の属性カードを複数枚使用してゲームを行うためのカードゲーム玩具である。第1の属性カードは、第1の属性のキャラクタの種類を特定する図柄が描かれる第1の属性キャラクタ表示領域が形成される。第1のキャラクタ表示領域を除く領域には、第1の属性キャラクタの体力情報が描かれるとともに、第1の属性キャラクタの能力情報が描かれ、さらに第1の属性キャラクタの能力が及ぶ範囲を示す第1の範囲情報が描かれる。第2の属性カードは、第2の属性のキャラクタの種類を特定する図柄が描かれる第2の属性キャラクタ表示領域が形成される。第2のキャラクタ表示領域を除く領域には、第2の属性キャラクタの体力情報が描かれるとともに、第2の属性キャラクタの能力情報が描かれ、さらに第2の属性キャラクタの能力が及ぶ範囲を示す第2の範囲情報が描かれる。これによって、能力の及ぶ範囲・距離の異なる2種類のモンスターカードを用いてプレイできるカードゲーム玩具が得られる。

【0009】好ましい実施態様では、第1の属性カードに描かれた第1の範囲情報は、第2の属性カードに描かれた第2の範囲情報の能力の及ぶ範囲が異なり、かつゲームに使用するときの配置位置が第2の属性のカードの配置位置とは異なることを示す情報を含む。

【0010】さらに好ましい実施態様では、第1の属性カードは、第1の種類のキャラクタカードであり、第1

の範囲情報は第1の種類のキャラクタカードの配置が前衛であることを示す情報である。第2の属性カードは第2の種類のキャラクタカードであり、第2の範囲情報は第2の種類のキャラクタカードの配置が後衛であることを示す情報である。

【0011】さらに好ましい実施態様では、複数枚の第1の属性カード及び第2の属性カードの少なくとも1枚には、当該種類のキャラクタの体力情報に併せて当該キャラクタのレベルに応じて変化させるべき体力情報が描かれる。これによって、レベルに応じて体力を変化させるモンスターカードを用いてプレイすることができる。

【0012】さらに好ましい実施態様では、複数枚の第1の属性カード及び第2の属性カードの少なくとも1枚には、当該種類のキャラクタの能力情報に併せて当該キャラクタのレベルに応じて変化させるべき能力情報が描かれる。これによって、レベルに応じて能力を変化させるモンスターカードを用いてプレイすることのできるカードゲーム玩具が得られる。

【0013】さらに好ましい実施態様では、複数枚の第1の属性カード及び第2の属性カードの少なくとも1枚には、2種類のキャラクタの特徴を有するように定められる。第1種類のキャラクタの図柄、体力及び能力に関するそれぞれの情報がカードの第1の方向に描かれる。第2種類のキャラクタの図柄、体力及び能力に関するそれぞれの情報がカードの第2の方向に描かれる。これによって、反転使用可能なモンスターカードを用いてプレイできるカードゲーム玩具が得られる。

【0014】さらに好ましい実施態様では、カードゲーム玩具は、第1の属性カード及び第2の属性カードとは使用目的が異なり、かつプレイヤの分身として使用される第3の属性カードを複数枚さらに備える。第3の属性カードには、プレイヤの分身を表すキャラクタの図柄が描かれる第3の属性キャラクタ表示領域が形成される。第3の属性キャラクタ表示領域を除く領域には、第3の属性キャラクタの体力情報が描かれるとともに、第3の属性キャラクタの能力情報が描かれる。

【0015】本願第2発明(請求項8に係る発明)は、一方主面にゲーム用情報が記載され、少なくとも第1の属性カードと第3の属性カードの2種類の属性カードを複数枚使用してゲームを行うためのカードゲーム玩具である。第1の属性カードには、第1の属性のキャラクタの種類を特定する図柄が描かれる第1の属性キャラクタ表示領域が形成される。第1の属性キャラクタ表示領域を除く領域には、第1の属性キャラクタの体力情報が描かれるとともに、第1の属性キャラクタの能力情報が描かれ、さらに第1の属性キャラクタの能力が及ぶ範囲を示す第1の範囲情報が描かれる。第3の属性カードには、プレイヤの分身を表すキャラクタの図柄が描かれる第3の属性キャラクタ表示領域が形成される。第3の属性キャラクタ表示領域を除く領域には、第3の属性キャラ

ラクタの体力情報が描かれるとともに、第3の属性キャラクターの能力情報が描かれる。これによって、1種類のモンスターカードと1種類のマスターカードを用いてプレイできるカードゲーム玩具が得られる。

【0016】本願第3発明（請求項9に係る発明）は、一方主面にゲーム用情報が記載され、少なくとも第1の属性カードと第2の属性カードと第3の属性カードの3種類の属性カードをそれぞれ複数枚使用してゲームを行うためのカードゲーム玩具である。第1の属性カードには、第1の属性のキャラクターの種類を特定する図柄が描かれる第1の属性キャラクター表示領域が形成される。第1の属性キャラクター表示領域を除く領域には、第1の属性キャラクターの体力情報が描かれるとともに、第1の属性キャラクターの能力情報が描かれ、さらに、第1の属性キャラクターの能力が及ぶ範囲を示す第1の範囲情報が描かれる。第2の属性カードには、第2の属性のキャラクターの種類を特定する図柄が描かれる第2の属性キャラクター表示領域が形成される。第2の属性キャラクター表示領域を除く領域には、第2の属性キャラクターの体力情報が描かれるとともに、第2の属性キャラクターの能力情報が描かれ、さらに第2の属性キャラクターの能力が及ぶ範囲を示す第2の範囲情報が描かれる。第3の属性カードには、プレイヤーの分身を表すキャラクターの図柄が描かれる第3の属性キャラクター表示領域が形成される。第3の属性キャラクター表示領域を除く領域には、第3の属性キャラクターの体力情報が描かれるとともに、第3の属性キャラクターの能力情報が描かれる。これによって、2種類のモンスターカードと1種類のマスターカードを用いてプレイできるカードゲーム玩具が得られる。本願第4発明（請求項10に係る発明）は、一方主面にゲーム用情報が記載され、少なくとも第1の属性カードと第2の属性カードと第3の属性カードと第4の属性カードの4種類の属性カードをそれぞれ複数枚使用してゲームを行うためのカードゲーム玩具である。第1の属性カードには、第1の属性のキャラクターの種類を特定する図柄が描かれる第1の属性キャラクター表示領域が形成される。第1の属性キャラクター表示領域を除く領域には、第1の属性キャラクターの体力情報が描かれるとともに、第1の属性キャラクターの能力情報が描かれ、さらに、第1の属性キャラクターの能力が及ぶ範囲を示す第1の範囲情報が描かれる。第2の属性カードには、第2の属性のキャラクターの種類を特定する図柄が描かれる第2の属性キャラクター表示領域が形成される。第2の属性キャラクター表示領域を除く領域には、第2の属性キャラクターの体力情報が描かれるとともに、第2の属性キャラクターの能力情報が描かれ、さらに、第2の属性キャラクターの能力が及ぶ範囲を示す第2の範囲情報が描かれる。第3の属性カードには、プレイヤーの分身を表すキャラクターの図柄が描かれる第3の属性キャラクター表示領域が形成され、第3の属性キャラクター表示領域を除く領域には、第3の属性キャラクター

クタの能力情報が描かれる。第4の属性カードには、第1の属性カード乃至第3の属性カードのいずれかに魔法をかける種類を表す図柄が描かれる第4の属性キャラクター表示領域が形成される。第4の属性キャラクター表示領域を除く領域には、第4の属性キャラクターの能力情報が描かれる。これによって、2種類のモンスターカードと1種類のマスターカードと複数種類のマジックカードを用いてプレイできるカードゲーム玩具が得られる。好ましい実施態様では、第1の属性カード及び／又は第2の属性カードのレベル情報と、第3の属性カードの体力情報と、第1の属性カード乃至第4の属性カードのいずれかを選択するために必要なエネルギー情報とを兼用表示することのできる表示物体を有する。

【0017】

【作用】2人のプレイヤーは、それぞれマスターカードと、モンスターカードをバトル場に配置するとともに、必要に応じてエネルギー源となるストーンを使用する。一方のプレイヤーは、手札からマジックカードを選択して自己のモンスターカードや相手のモンスターカードに魔法をかけたり、自己のモンスターカードを選択し相手のマスターカードやモンスターカードを攻撃する。この各プレイヤーが交互に行うことにより、攻防を繰り返して、最終的に相手のマスターカードの体力値を0にしたとき、そのプレイヤーが勝ちとなり、ゲームが終了する。

【0018】

【発明の効果】本願発明によれば、バトル場において複数のカード同士を対戦させることで、プレイヤーに対戦カードの選択の幅を持たせてゲームの趣向性を高め、カードゲームの戦略性を高めることができる。

【0019】また、対戦するカード間に位置・距離の概念を取り入れて、カードゲームの戦略性をより高めることができる。

【0020】さらに、マスターカードの体力と、モンスターカードのレベルと、モンスターカードやマジックカードの召喚、選択に必要なエネルギー源とを、「ストーン（石）」という単一の媒体とすることで、ゲームのルールを簡略化することができる。

【0021】また、モンスターカードが相手から攻撃を受け体力ゼロになっても、その「ストーン」が自己のエネルギー源として返還されることで、マスターカードの体力値のリード差が開いて退屈に成りがちなゲームに随時、緊張感を持たせることができる。

【0022】

【発明の実施の形態】本願発明の実施の形態を、図面を参照して説明する。図1は本発明における一実施例のうちマスターカードの構成図、図2はモンスターカードの構成図である。図3はマジックカードの構成図である。次に、図1を参照して、本発明に係るゲームカードの構成を説明する。

【0023】マスターカード100は、プレイヤーの分

身となって相手のモンスターカード（図2参照）に対戦するカードである。すなわち、相手プレイヤーと対戦するために、後述するモンスターカードやマジックカードを使用する能力を有するカードである。そのため、マスターカード100には、少なくとも、マスターカードであることの表示と、手札をつかう能力を表す情報が描かれる。マスターカードであることの表示としては、文字で「マスター」と記載したり、マスターを表すキャラクターの図柄が描かれるが、これに代えてプレイヤー自身の似顔絵や、プレイヤー自身の写真を貼るようにしてもよい。図1の実施例では、マスターカード100は、マスターの絵又は図柄の表示領域102が形成され、その上部にマスターカードであることを示す「マスター」の文字101が描かれ、表示領域102の下方にマスターカードの能力表示部103、104、105が形成される。能力表示部103には、マスターカード100が相手カードから攻撃を受けるパワーを減らすことができる能力（例えば「2P」；但し、Pはパワーを意味する。）を持っていることを示す。能力表示部104には、後述するモンスターカード200やマジックカード300からなる手札406をつかえる能力が描かれる。能力表示部105には、自己のターンを終了させて、相手のターンに回す能力を有すること（これを「ターンエンド」という）が描かれる。

【0024】マスターカード100には、上述の情報が描かれた単なる「マスター」100Aのほかに、相手のカードを攻撃したり、他のカードに魔法をかけたりする能力を有する特殊能力マスターカードもある。図1の実施例では、右上に示す「ホワイトマスター」100B、左下に示す「ブラックマスター」100C、右下に示す「ワンダーマスター」100D、がこれに該当する。単なる「マスター」には、相手のカードを攻撃したり、他のカードに魔法をかけたりする能力はないが、特殊能力マスターカードの「ブラックマスター」、「ワンダーマスター」又は「ホワイトマスター」には、「マスター」の能力表示部104、105の他に、相手モンスターカードにダメージを与える等の攻撃能力や、自己のモンスターカードの体力を回復させる等の魔法をかける能力を有する旨の表示部106がある。これらのマスターカードは、ゲームの種類又は方法に応じて使用可能とすることができる。例えば、ゲームの難易度が高くなるに従って、「ジュニア」から「シニア」、「プロ」へ移行したときに使用可能にすることにより、一層バリエーションの高いカードゲームを楽しむことができる。

【0025】次に図2を参照して、モンスターカードの構成について説明する。モンスターカード200は、相手のモンスターカードやマスターカードに対して攻撃するカードである。したがって、モンスターカード200には、少なくとも、モンスターカードであることを示すキャラクタ表示領域が形成される。このキャラクタ表示

領域には、例えば、モンスターの種類を表す図柄が描かれる。キャラクタ表示領域の左上部には、モンスターの名称201（211）が描かれる。キャラクタ表示領域の右上部には、モンスターカードの体力（HP）とそのレベルを表す数字が記載される。キャラクタ表示領域の下方には、モンスターカードの能力表示部204（214、215）が形成される。能力表示部204、214、215には、モンスターカードの持つ能力情報が文字と数値（記号）で表示される。具体的には、モンスターカード200には、カードの配置によって2種あり、前衛の位置に配置するように条件付けされた第1のモンスターカード（第1の属性カード）と、後衛の位置に配置するように条件付けされた第2のモンスターカード（第2の属性カード）とがある。図2の実施例では、図2の左上に示すモンスター「タコクー」のカード200Aは、前衛カードであり、モンスターの種類を表す文字表示部201に「タコクー」と記載され、その下方にモンスターの姿態を表す絵又は図柄表示部202にタコの図柄が描かれる。絵表示部202の左横の文字表示部203には、このカードがモンスターカードであり、カード番号が「007」であることを表すために「MONSTER007」が描かれる。また、（Front）の文字は、このモンスターカードが「ぜんえいタイプ」であることを意味する。つまり、モンスターカードの能力に鑑み、カードの配置場所は前衛の方が好ましいことを意味する。ただし、このカードを後衛に配置するのはプレイヤーの自由である。モンスターの能力表示部204は、気合だめ表示「！」と、攻撃方法をあらわす「ぶっちゅう」なる文字と、攻撃力をあらわす「2P」の文字と、レベルに応じた攻撃力を意味付けられた表示「+1P/1LVUP」の文字が記載される。気合だめ表示「！」の意味は、自己のターンにおいて対戦場に召喚したモンスターカードを使用しないとき、次の自己のターンにおいて、攻撃力が「1P」だけアップし、相手からの攻撃に対してその攻撃力を「1P」だけ減殺させる能力を有することを意味する。「ぶっちゅう」なる文字は、このモンスター「タコクー」独特の攻撃方法を意味する表示である。この攻撃能力を表す文字表示部204に記載される文字情報は、各モンスターの種類によって異なり、その記載内容（モンスターの種類）によって独特の攻撃能力がある。攻撃力をあらわす文字「2P」は、攻撃力が「2パワー」あることを意味する。「+1P/1LVUP」の表示は、モンスターのレベルが「1」アップすると、攻撃力が「+1P」つまり、「1パワー」だけアップすることを意味する。レベル表示205の「MAX LV2」は、モンスターの最大レベルを意味し、このモンスターでは最大レベルが2であることを意味する。モンスターの体力表示部206に表示される「HP5-6」は、レベル1のとき「HP5」であり、レベル2のとき「HP6」であることを意味する。

能力表示部 207 に「移動」と記載されたモンスターカードは、カードの配置場所を他の配置場所に移動できる能力を有することを意味する。能力表示部 208 に「追放」と記載されたモンスターカードは、対戦場から自らを消し去る能力を有することを意味する。モンスターの価値表示部 209 は、星マークの数によって、当該モンスターカードの稀少価値を表すものである。この星マークが多いほど、そのカードの稀少価値が高いことになる。

【0026】次に、図 2 の右上のカード 200B を参照して、後衛のモンスターカード「ルージュ」について説明する。文字部 211 には、モンスターの種類を示す文字「ルージュ」が記載される。その下方の、絵又は図柄表示部 212 には、モンスターの姿態が描かれる。絵又は図柄表示部 212 の左横の文字表示部 213 には、文字「MONSTER 018 (Back)」が記載される。これは、カード番号「018」のモンスターカードであることを表し、Back の文字はこのモンスターカードが「後衛タイプ」であることを示す。能力表示部 214 には、気合だめ表示「！」の記号と、このモンスター独特の攻撃方法を示す「はたく」の文字と、レベル 1 のとき攻撃力が「0P」であることを示す文字「0P」が記載される。能力表示部 215 には、レベル 1 のときに相手カードを「1P」の攻撃力で「ハートアタック」なる攻撃をすることを意味する文字が記載される。「ハートアタック」の文字の右に記載される右上がりの矢印は、このモンスターカードが前衛、後衛どちらの位置に配置されていても、相手の前衛モンスターのみならず、後衛モンスターやマスターカードにも攻撃力を及ぼすことを示す。すなわち、後述の図 4 に示す対戦場において、相手の全てのスペース（カード配置場所）409、410、411 に攻撃力を及ぼすことができる。また、能力表示部 215 の文字「+1P/1LVUP」は、前記モンスターカード「タコッケー」と同様に、レベルが 1 アップすると攻撃力が「1P」アップすることを示す。能力表示部 215 の右端の文字「1コ」の表示は、攻撃する際に必要なストーン 404（後述）の個数を意味する。なお、「ハートアタック」の文字の左にはこのストーンの絵が表示される。レベル表示部 216 の文字「MAX LV 3」は、モンスターの最大レベルが 3 であることを示す。また、モンスターの体力表示部 217 は、最大体力が「HP 3」であることを示す。したがって、モンスター「ルージュ」の攻撃力は、レベル 1 のときに「1P」、レベル 2 のときに「2P」、レベル 3 のときに「3P」である。その体力はいずれのレベルでも最大体力表示部 217 に示す「HP 3」となる。能力表示部 218 の「いどう」の文字及び 219 の「ついほう」の文字は、前記モンスター「タコッケー」と同様である。モンスターの価値表示部 220 は、このモンスターの場合、星 1 つであるため、タコッケーよりも稀少価

値が低いことになる。

【0027】次に、図 2 の左下のカード 200C を参照して、モンスターカード「ぎんじ／ハッピー」について説明する。このモンスターカードは、2 種類のモンスターの能力を有するものであり、相手から攻撃を受けたり、所定数以上のストーンを持っていることを条件として、その能力を切り替えるように定められたカードである。その目的でモンスターカード 200C は、絵又は図柄表示部 222 に 2 種類のモンスターの図柄 222a、222b が描かれ、名称表示部 221a、221b に 2 種類のモンスター名称の文字（ぎんじとハッピー）が記載され、図柄表示部 222 の左横のモンスターの種類表示部 223 にモンスターの種類を示す文字が記載される。図柄表示部 222a、222b の下方には、能力表示部 224a、224b、227a、227b、228a、228b、229a、229b が設けられる。能力表示部 224a には、モンスターの攻撃方法「ボディアタック」や気合だめ表示「！」、攻撃力表示「2P」、レベルに応じて攻撃力がアップすることを意味付けられた文字「+1P/1LVUP」等が記載される。名称表示部 221a の右横には、モンスターの最大レベル表示部 225a に「MAX LV 2」の文字が、モンスターの最大体力表示部 226a に「HP 4」の文字が記載される。また、カードの左半分の能力表示部 227a、228a、229a には、モンスター「ぎんじ」の能力を示す情報「いどう」、「ついほう」及び「だっぴ／倒れる」と「ハッピー」になる。」の文字が記載される。一方、右側の能力表示部 224b には、モンスターの攻撃方法「メガホンパンチ」や気合だめ表示「！」、攻撃力表示「1P」、モンスターの能力表示「パンパカパーン」とその能力の内容表示「モンスター 1 体を LVUP させる。」と必要ストーン数「3コ」の文字が記載される。名称表示部 221b の左横には、モンスターの最大レベル表示 225b に「MAX LV 2」、モンスターの最大体力表示 226b に「HP 3」の文字が記載される。また、カードの右半分の能力表示部 227b、228b、229b には、モンスター「ぎんじ」の能力を示す情報「ついほう」、「いどう」及び「いちどきり／「パンパカパーン」をするとフィールドから消える。」の文字が記載される。以上の右半分に描かれるモンスター「ハッピー」とその能力、体力表示は、上記左半分に描かれるモンスター「ぎんじ」とその能力、体力表示とは 180 度反対方向に表示される。なお、能力表示 229a の「だっぴ／倒れるとハッピーになる」とは、相手からの攻撃によって体力 HP が 0 になると、180 度反転してモンスター「ぎんじ」221a がモンスター「ハッピー」221b になる意味である。このカードは 180 度反転させることにより別のモンスターになることを特徴とするものであるが、2 種類のモンスターをそれぞれカードの上部と下部に表示させる構成にしたり、4 種類の

モンスターを上下左右に4分割された領域にそれぞれ表示することによりカードを90度回転させる毎に別のモンスターとなるようにしてもよい。なお、モンスターの価値表示230は、星3つであるから、星1つの「ルージュ」や星2つの「タコクー」よりも稀少価値がある。

【0028】これ以外のモンスターカードについても、上記と同様に、図5乃至図14に示すモンスターカードの種類、能力等に応じた構成をなす。

【0029】図3を参照して、マジックカード300について説明する。マジックカード300は、対戦相手のカードや自己のカードに魔法をかけるためのカードである。したがって、このマジックカードには、少なくとも、マジックカードである旨の表示と、相手カード又は自己のカードにかけ魔法の内容表示と、カードを選択するために必要なエネルギーが表示される。このマジックカード300には、様々な種類があり、その種類によって、魔法の方法、選択レベルの表示が異なる。図3の例では攻撃のマジック（魔法）を有するマジックカード「サンダー」300Aと、回復のマジックを有するマジックカード「ハイヒーリング」300Bを示す。マジックカード300Aの名称表示部301には、マジックの種類として「サンダー」の文字が記載される。絵又は図柄表示部302には、「サンダー」の絵又は図柄が表示される。文字表示部303「MAGIC034」の表示は、このカードがマジックカードであり、カード番号「034」であることを意味する。魔法の種類は、魔法表示部304に表示される。この表示例は、『カード1体を「3パワー」で攻撃する』という攻撃能力を持つことを示す。エネルギー表示部305及び306は、このカードを手札406（後述）から選択して所望のカードに魔法をかけるためのエネルギーとして必要なストーン404（後述）の数を示し、このカードでは4個のストーンが必要であることを示している。なお、特に相手のマスターカードを攻撃するときに威力を発揮する。つまり、マスターカードの体力を「1」減らすためには「3P」以上のパワーで攻撃しなければならないが、この「サンダー」を選択すれば、「3P」で攻撃することができるので、相手のマスターカードの体力を「1」減らすことが可能である。

【0030】マジックカード「ハイヒーリング」300Bの名称表示部311には、マジックの種類として、「ハイヒーリング」の文字が記載される。絵又は図柄表示部312にはマジックの種類として「ハイヒーリング」の絵又は図柄が表示される。文字表示部313には、このカードがマジックカードであって、カード番号「064」であることを示す文字が記載される。魔法表示部314の文字とエネルギー表示部315、316の数字、図形によって、ストーン404（後述）を2個消費すれば、「カード1体の体力（HP）」を「1」回復さ

せる」という魔法がかけられることを示す。

【0031】これ以外のマジックカードについても、上記と同様に、図5乃至図14に示すマジックカードの種類、魔法の方法等に応じて適宜の情報が記載される。なお、マジックカードの中には、一定の期間（例えば、先攻、後攻プレイヤーの各1ターンの間や、その場1回限りなど）だけ効果を有するマジックカードがあり、そのようなカードにはその旨の文字等が記載される。

【0032】図4は本発明のカードゲームの全体図、図5乃至図14はモンスターカードとマジックカードの全種類を表した表である。図4を参照して、複数のマスターカード100、モンスターカード200及びマジックカード300を使用して、カードゲーム対戦する場合を説明する。対戦場は、図4に示すように、その中央が各プレイヤー別のマスターカード置場409となり、各プレイヤーのマスターカード置場409の左右が前衛のモンスターカード置場410となり、410よりプレイヤー側の位置が後衛のモンスターカード置場411とされる。各プレイヤーから見て後衛モンスターカード置場411の右横がマスターカード100の体力となるストーン401の置場である。後衛モンスターカード置場411の左横がモンスターカードに対してエネルギー源となるストーン404の置場である。さらに、各プレイヤー毎にデッキ407を置くデッキスペース412が決められる。図4の実施例ではマスターカードの最大体力として5つのストーンを使用して対戦するゲームの例であるが、5つである必要はなく、プレイヤーの間で自由に数を決めてもよい。また、この実施例におけるストーン401は、おはじきを例として示しているが、数をカウントできかつ後述するストーン403、404としても共通するものであれば何でもよく、たとえば、石に似せたおもちゃ、小銭、ダイス、付箋、ちぎった紙切れなどであってもよい。

【0033】カウンタ402は、モンスターカード200の体力（HP）を数値で表すものであり、図4の例では、数字をダイヤル式に表示するようになっている。カウンタ値は、モンスターの種類によって様々であり、図2における体力表示206、217、226a及び226b、図5乃至図14におけるモンスターカードの「ステータス」の表示にある「HP」の数値が該当する。なお、カウンタ402は、体力の数値をカウントできるものであればなんでもよく、計数器のほか、ストーン401、403、404のような石に似せたおもちゃやおはじき、小銭、ダイス、付箋、ちぎった紙切れ、或いは紙を置いてそこに数字を書き込んでもよい。

【0034】モンスターカードの上に載せられたストーン403は、モンスターカード200のレベルを表すものである。つまり、ストーン403の数がモンスターカード200のレベル数である。なお、このストーン403は、ストーン401、404として移動できるもので

あれば、ストーン 401、404 の場合と同様に他の物と代替してもよい。

【0035】ストーン 404 は、その数によってエネルギー量（数）を表すものであって、自己のモンスターカード 200 を対戦場に召喚したり、モンスターカード 200 をレベルアップさせたり、対戦場に召喚したモンスターカード 200 を選択して相手モンスターを攻撃したり、また、マジックカード 300 を選択して魔法を発動させたりするために使用される。このストーン 404 は、自分のターンになる毎に 3 個与えられる。なお、このストーン 404 は、おはじきを例として示しているが、数をカウントできかつストーン 401、403 として移動できるものであれば、ストーン 401、403 と同様に他の物で代替させてもよい。また、以上の説明から、ストーン 401、403、404 は、相互に移動するものであるから、材料としては共通するものが用いられる。

【0036】表示物 405 は、「気合だめ表示」であって、「！」のマークを表示させたものである。なお、この表示物 405 は、プレイヤー間でそれとわかる物であればよく、メダルのほか、カードやおはじき、ダイス、付箋などであってもよい。

【0037】手札 406 は、デッキ 407 から引かれたモンスターカード 200 やマジックカード 300 から構成される。ゲーム開始当初は、手札が 5 枚のカードから構成されるが、ゲーム開始当初にデッキ 407 から引かれる手札の数は 5 枚でなければならない必然性はなく、プレイヤー間で数を自由に決めてもよい。

【0038】デッキ 407 は、このゲームに使用される様々な種類のモンスターカード 200 やマジックカード 300 を混ぜて置かれたものである。デッキ 407 を構成するモンスターカード 200 およびマジックカード 300 の枚数は、このゲームがプレイできる範囲であれば特に制限はないが、ゲームの難易度、種類を「ジュニアルール」、「シニアルール」、「プロルール」、「ギャンプルール」の 4 タイプに分けて、それぞれのデッキ 407 を構成するカードの数を例えば 15 枚、20 枚、30 枚、20 枚、というように枚数をゲームのタイプに応じて変化させてよい。また、相手との対戦により勝った場合、相手から自分の持っていないモンスターカードやマジックカードをもらったり、別売のカードのセットである拡張パックを購入して新たなモンスターカードやマジックカードをデッキ 407 に取り入れて攻撃のバリエーションを増やして楽しむこともできる。

【0039】対戦ボード 408 は、このゲームを行うための対戦場である。なお、この対戦ボード 408 の素材としては、布、プラスチックなどを使用する。また、ストーン袋 413 は、ストーン 401、403、404 として使用されるストーンを入れておくためのものである。

【0040】次に、図 1～図 4 を参照して、この発明のカードゲーム玩具を使用して対戦ゲームを楽しむ場合を説明する。マスターカード 100 は、対戦場 408 において、マスターカード置場 409 に、ゲーム開始時より配置される。

【0041】モンスターカード 200 は、相手のモンスターカード 200 やマスターカード 100 を「攻撃」したり、自己のモンスターカード 200 やマスターカード 100 を「防御」したり、対戦バトル場 408 におけるモンスターカード 200 の位置を「移動」させたり、或いはモンスターカード 200 をバトル場から「追放」させたりすることができるカードである。ここで、「攻撃」とは、相手のモンスターカード 200 を攻撃する場合においてはその体力（HP）値を減らすこと、具体的にはそのカウンタ 402 の数を減らすことをいい、相手のマスターカード 100 を攻撃する場合においてはその体力を減らすこと、具体的にはストーン 401 の数を減らすことをいう。「防御」とは、自己のモンスターカード 200 が相手から攻撃を受けたときその攻撃のパワーを減らしたり等することをいう。「移動」とは、モンスターカード 200 の位置 410、411 を他の位置 410、411 に移動させることをいう。「追放」とは、モンスターカード 200 を対戦場 408 から消すことをいう。なお、モンスターカード 200 の使用方法として、エネルギー源となるストーン 404 の数を増やすために自己のモンスターカード 200 をわざと攻撃して倒したり、相手のカードを防御したりすることも可能である。ただし、ここにいうストーン 404 の数を増やすために自己のモンスターカード 200 をわざと攻撃するとき、該モンスターカード 200 のレベルを表示するストーン 403 は自己のストーン 404 に戻るが、マスターカード 100 の体力が「1」減少し、ストーン 401 が 1 個、対戦場から消滅する。これを、「ペナルティー」という。

【0042】このモンスターカード 200 の配置については、対戦場 408 において、前衛と後衛に分けて配置される。図 4 の実施例において、前衛とはモンスタースペース 410、410 をいい、後衛とはモンスタースペース 411、411 をいう。前衛に配置されるモンスターカード 200 は、「ぜんえいタイプ」といい、後衛に配置されるモンスターカード 200 は「こうえいタイプ」という。ぜんえいタイプは、体力や攻撃力が高く、肉弾戦を得意とする。具体的には、相手の前衛モンスターやマスターを主に攻撃する。こうえいタイプは、体力、攻撃力は低いものの、離れた場所まで攻撃できるのが特徴である。具体的には、自己の前衛のモンスターカードを越えて、相手の前衛に配置されるモンスターカード 200 や、マスターカード 100 を攻撃できるカードであり、またモンスターカード 200 の種類によって

は、相手の後衛のモンスターカード 200 まで攻撃が届

くものもある。なお、プレイヤーは、「ぜんえいタイプ」のモンスターカード200であっても後衛に配置することができ、「こうえいタイプ」のモンスターカード200であっても前衛に配置することができる。

【0043】次にモンスターカード200を使用する際のレベル、体力と攻撃力との関係について説明する。図2の「ルージュ」を例に挙げると、対戦場に召喚された当初のレベルは「1」であり、ストーン403は1つだけこのモンスターカードの上に配置される。このときのモンスターカードの体力は「HP3」であり、「はたく」の攻撃力は「0P」、「ハートアタック」の攻撃力は「1P」である。つまり、レベル1では、「はたく」の攻撃力はなく、「ハートアタック」の攻撃では相手カードの体力を「1P」だけダウンさせることができる。そして、レベル1からレベル2になるためには、レベル1の相手モンスターカードの体力を「HP0」にすることができたとき、相手カードに付されているストーン403が相手のストーン404となり、自分のストーン404から自分のモンスターにストーン403を加えて、レベル2となるのである。レベル2となると、「ルージュ」の攻撃力は、「ハートアタック」攻撃は「2P」となる。また、同様にレベル3となると、「ハートアタック」攻撃は「3P」となる。しかし、いずれのレベルでも、「はたく」攻撃にはレベルアップ表示がないため、攻撃力は「0P」のままである。なお、このモンスターカードの最大レベル216は「MAX LV3」であるので、レベル4以上になることはない。また、レベルが1～3のいずれのときでも、体力表示217は「HP3」と表示されているので常に「3」である。また、このモンスターには「1コ」と表示されるから、相手を攻撃するために必要なストーン404は1個である。

【0044】このモンスターカード200には様々なタイプがあり、そのタイプによって、選択レベル、攻撃方法、攻撃力、体力が異なる。モンスターの詳細は、図5乃至図14にリストアップされたカードのうち、「MONSTER」を表示したカードが該当する。なお、モンスターのレベルは、そのモンスター単独では、最大レベル表示「MAXLV～」に表示されるレベル以上にならないが、別のモンスターカードを加えることで、その表示以上のレベルになるカードもある。

【0045】マジックカード300は、モンスターカード200と同様にデッキ407より引かれた手札406から選択され、相手モンスターカード200やマスターカード100、或いは自己のモンスターカード200やマスターカード100に魔法をかけるために使用されるが、モンスターカード200のように、対戦場に召喚されることはない。魔法の種類としては、相手のカードの攻撃力を低下させたり、自己のモンスターカード200の攻撃力をアップさせたり、相手からの攻撃に応じて受けるダメージを低下させたりするもの等があり、具体的

な例は、図5乃至図14に示すカードのうち「MAGIC」の表示があるものが該当する。マジックカード300を選択してカードに魔法をかけるときは、マジックカード300に表示された選択レベルに応じた数のストーン404を使用しなければならない。そして、マジックカード300の種類に応じて、その旨を宣言したり、魔法をかける対象となるカードの上下又は近傍に表向きにして配置させたり、又はメダル300a, 300bのように、カードやストーンとは別の表示物を使用してもよい。

【0046】ストーン401は、マスターカード100が相手から攻撃を受け、体力が減るたびに減るものである。例えば、マスターカード100が、相手から「3P」（3パワー）で攻撃を受けると、マスターカード100の能力は「うけるパワーを2へらす」であるから、「2P」分攻撃が減殺され、残りの「1P」分体力が減ることとなる。つまり、ストーン401から1個のストーンを失うこととなる。また、例えば、マスターカードが相手から「5P」で攻撃を受けると、「2P」分攻撃が減殺され「3P」分の体力が減ることとなり、ストーン401から3個のストーンが失われるのである。なお、ここで失われたストーン401は、後述するストーン404へ移動する。そして、最終的にストーン401が先に0個になったプレイヤーが負けとなるのである。

【0047】カウンタ402の値は、相手からの攻撃力に応じて減ってゆく。例えば、カウンタの値が「HP5」のモンスターをバトル場に召喚したが、相手から「3P」の攻撃を受けたため、カウンタの値は「HP2」となる。さらに、相手の別のモンスターから「2P」の攻撃を受けると、カウンタの値は「HP0」となる。これはモンスターの体力が0となって、倒されたことを意味し、そのモンスターはバトル場から消え去るのである。

【0048】モンスターカード200のレベル数をあらわすストーン403は、次のように使用される。手札406から召喚されたモンスターカード200は、通常はレベル1、つまりストーン403は1個であるが、レベル1の相手のモンスターカード200を攻撃して体力を0にさせて倒したとき、その攻撃した自己のモンスターカード200のレベルは2になることができる。レベルアップするか否かはプレイヤーの自由である。このとき、攻撃を受け倒された相手のモンスターカード200のストーン403は、自己のエネルギー源としてストーン404に移動させる。攻撃により相手のモンスターカード200を倒したモンスターカード200には、自己のエネルギー源であるストーン404から1個のストーンを得る。これにより、対戦で相手のモンスターを倒したモンスターカード200は、レベル2となり、ストーン403が2個となるのである。ただし、自己のエネルギー源のストーン404がないときは、レベル2にアッ

ブすることができない。また、レベル2つまりストーン403を2個有する相手のモンスターカードを倒したときは、そのストーン2個は相手のエネルギー源のストーン404となり、相手モンスターを倒したモンスターカード200は2個のストーンを自己のエネルギー源404から移動させることで、レベル1からレベル3にアップすることができる。ただし、モンスターの種類によっては、レベルが変化しないものもあれば、最大レベルがレベル2までのものもあるので、常にレベルが順次アップするとは限らない。

【0049】ストーン404は、ゲーム開始当初の自分のターンには、ストーン袋413から3個取り出される。また、モンスターカード200を手札406から対戦場408に召喚するときは通常、1個のストーンが必要であるから、ストーン404がプレイヤーによって1個消費され、そのストーン404は召喚されたモンスターカード200の上に配置される。また、このストーン404が与えられるケースとして、前記ターン毎に3個ずつ与えられる場合のほか、相手カードからの攻撃により自己のマスターカード100の体力が減ったときその減った分のストーン401の数だけ与えられる場合や、相手カードからの攻撃により自己のモンスターカード200の体力が0になり倒されてストーン403の数が減ったときその減った分のストーン403の数だけ与えられる場合がある。

【0050】表示物405は、「気合だめ表示」であり、対戦場に召喚され表向きになって選択可能な状態のモンスターカード200がそのターン時に選択されなかったときに該カード200の上下又は近傍に配置される。表示物405が表示されたモンスターカード200は、次の自己のターン時に、攻撃力を「1P」アップさせ、また、相手からの攻撃に対してその攻撃力を「1P」ダウンさせる能力を持つようになる。

【0051】手札406は、ゲームのプレイ中は相手プレイヤーに見えないように手で持っておくものである。ゲーム開始当初は、シャッフルさせたデッキ407から順に5枚取り出して手持ち札、つまり手札とする。また、相手のターンが終了し自己のターンになる毎にデッキ407から1枚ずつカードを取り出して手札406を構成させる。

【0052】ストーン袋413は、プレイヤーが自己のターンが回ってきたとき、このストーン袋413からストーンを3個ずつ取り出し、ストーン404とする。また、自己のモンスターカード200を攻撃して、ストーン403を他のモンスターカードを召喚、選択等するためのエネルギー源404とするときの、いわゆる「ペナルティ」が与えられるときには、マスターカード100の体力表示であるストーン401が1個消滅するから、該ストーンはこのストーン袋413に戻す。

【0053】次に、このカードゲームの手順を説明す

る。まず、各プレイヤーは、種々のカード群からなるデッキ407をシャッフルし、そのデッキ407をカードが裏返しになるように対戦ボード408のスペース412に置く。

【0054】次に両プレイヤーは、デッキ407の上から順に5枚のカードをドローし、手札406とする。この5枚のカードは、モンスターカード200及び/又はマジックカード300から構成される。手札406は相手に見えないように手持ちカードとする。なお、ドローした最初の5枚のカードは、1回だけドローをやり直すことができる。また、マスターカード100は、ゲーム開始当初よりマスタースペース409に配置されるが、「シニア」以上のゲームでは、「ブラック」「ホワイト」「ワンダー」のマスターから自由に選択して配置することができる。

【0055】次に、両プレイヤーは、ジャンケンやクジ等により、ゲームの先攻、後攻を決定する。

【0056】そして、両プレイヤーにはモンスターカード200の召喚、選択やマジックカード300の選択等に使用されるエネルギー源となるストーン404が、3個与えられる。このストーン404は、自己のターン毎に3個ずつストーン袋413から取り出す。

【0057】手札406を得た先攻プレイヤーは、その5枚のカードの中からモンスターカード200を召喚し又はマジックカード300を選択することができる。手札407から、モンスターカード200を対戦場に召喚するときは、召喚すべきモンスターカード200をモンスターの表示が見えないように裏向けにして、召喚したいスペース410、411に配置し、そのカードの上下又は近傍にストーン404から1個取り出し、ストーン403とする。カードを裏向けにするのは、召喚されたターンのときは、そのモンスターカード200を選択できないためである。また、この配置されたストーン403の数は、モンスターカード200のレベル数を表す。モンスターカード200を召喚するスペース410、411は、プレイヤーが自由に選択可能であるが、上述したように、モンスターには前衛として威力を発揮するものもあれば、後衛として威力を発揮するものもあるので、通常は、モンスターカード200の種類が「ぜんえいタイプ」であればスペース410、410に配置されるべきであり、「こうえいタイプ」であればスペース411、411に配置されるべきである。

【0058】マジックカード300を選択するときは、該カードに表示された選択レベルに応じた数のストーン404を使用して、自己のカードや相手のカードに魔法をかけることができる。プレイヤー希望の魔法をかけるためにこのマジックカード300を選択して所望のカードを攻撃又は防御するときは、マジックカード300の種類に応じて、その旨を宣言したり、魔法をかける対象となるカードの上下、近傍に、表向きにして配置させ

10

20

30

40

50

る。また、メダル 300 a, 300 b のように、カードやストーンとは別の表示物、例えばコインやメダルを使用してもよい。マジックカード 300 を選択するときの例として、例えば、マジックカード「サンダー」301 を選択して相手マスターカード 100 を攻撃したいときは、ストーン 404 を 4 個使用して、その旨宣言する。また、マジックカード「ハードシールド」を選択して相手からの攻撃パワーを「1」減らす効果を利用したいときは、防御したい自己のモンスターカード 200 の上下又は近傍に配置させたり、その旨表示するメダルをカード 200 の上に置いてよい。

【0059】先攻プレイヤーが希望するカードの召喚や選択を終了したとき、又は召喚、選択のためのエネルギー源であるストーン 404 が 0 になったとき、自己のターンは終了し、相手のターンとなる。これを「ターンエンド」という。

【0060】ターンエンドにより後攻プレイヤーは、その 5 枚のカードの中からモンスターカード 200 を召喚し又はマジックカード 300 を選択することができる。カードの召喚、選択方法は上記先攻プレイヤーのときと同様である。そして、希望のカードの召喚又は選択が終了したとき、又はエネルギー源となるストーン 404 の数が 0 になったとき、後攻プレイヤーのターンは終了し、ターンエンドとなる。

【0061】後攻プレイヤーのターンエンドにより、先攻プレイヤーにターンが再び回ってきたとき、対戦バトル場に召喚され裏返しになっているモンスターカード 200 を表向きにして、モンスターカード 200 を選択可能状態とする。なお、第二列のスペース 411 に配置されたモンスターカード 200 の直前のスペース 410 に空きがあるときは、該カード 200 を表向きにすると同時に、空きスペース 410 にカードを移動させなければならない。このとき、新たにストーン 404 がストーン袋 413 から 3 個与えられるとともに、デッキ 407 からカードを 1 枚ドローして新たに手札カードを 1 枚得た先攻プレイヤーは、そのストーン 404 を使用して、前のターンで対戦場 408 に召喚したモンスターカード 200 を選択して相手のモンスターカード 200 やマスターカード 100 を攻撃したり、手札 406 から新たに対戦場にモンスターカード 200 を召喚したり、手札 406 からマジックカード 300 を選択して相手のカードを攻撃し若しくは自己のカードを防御したり、或いは「シニアルール」以上の難易度のゲームのときは、図 1 に示す「ホワイト」「ブラック」「ワンダー」マスターのカードを利用することができる。また、プレイヤーは、相手からの攻撃に備えたり、相手への攻撃に備えるなどの目的のために、モンスターカード 200 の現位置 41

0, 411 を別の位置 410, 411 に移動させることもできる。なお、一度選択、移動させたモンスターカード 200 は、通常、そのターンでは選択、移動できない。また、前のターンで召喚され、現ターンで表向きになっているモンスターカード 2 を選択しないままターンエンドするとき、そのモンスターカード 200 には、「気合だめ表示」として、表示物 405 を付する。そして、希望のカードの召喚又は選択が終了すれば、ターンエンドして、相手のターンに回すのである。

【0062】このように、カードの召喚、攻撃等のターンを繰り返して、最終的に相手のマスターカード 100 の体力、いいかえればストーン 401 を先に 0 にした方が勝者となり、ゲームが終了するのである。

【図面の簡単な説明】

【図 1】 マスターカードの構成図である。

【図 2】 モンスターカードの構成図である。

【図 3】 マジックカードの構成図である。

【図 4】 本発明に係るカードゲームの全体図である。

【図 5】 モンスターカードの全種類を表した表である。

【図 6】 モンスターカードの全種類を表した表である。

【図 7】 モンスターカードの全種類を表した表である。

【図 8】 モンスターカードの全種類を表した表である。

【図 9】 モンスターカードの全種類を表した表である。

【図 10】 モンスターカードの全種類を表した表である。

【図 11】 モンスターカードの全種類を表した表である。

【図 12】 モンスターカードの全種類を表した表である。

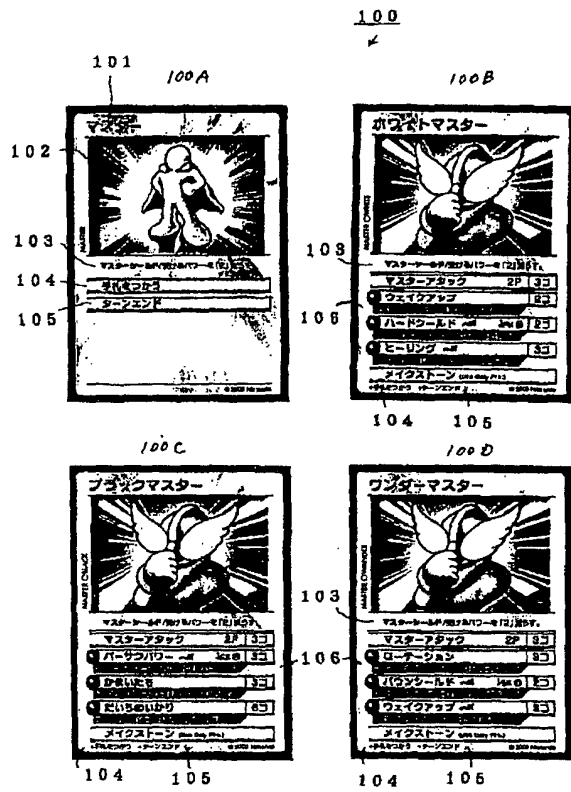
【図 13】 モンスターカードの全種類を表した表である。

【図 14】 モンスターカードの全種類を表した表である。

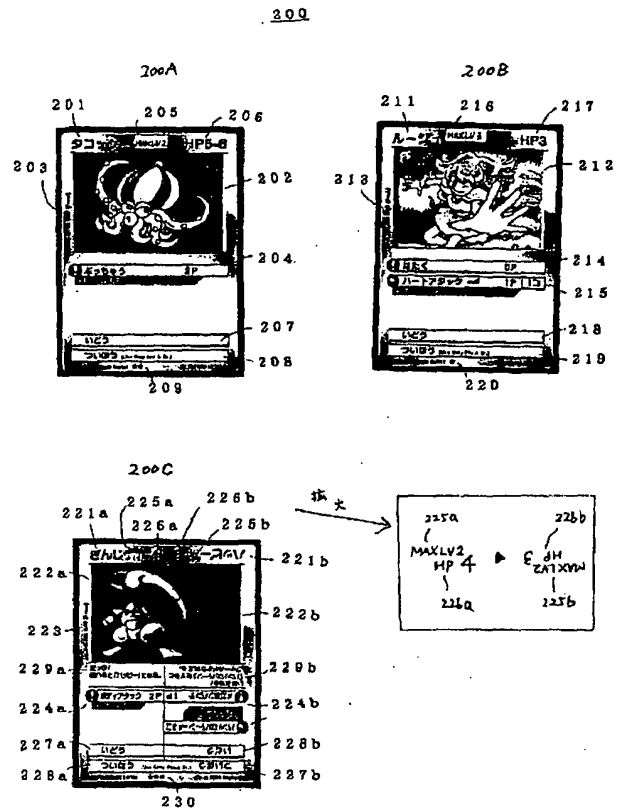
【符号の説明】

100	マスターカード	
103, 104, 105, 106		能力表示
200	モンスターカード	
203, 213, 223		文字
204, 214, 215		能力表示
206, 217, 226		体力表示
300	マジックカード	

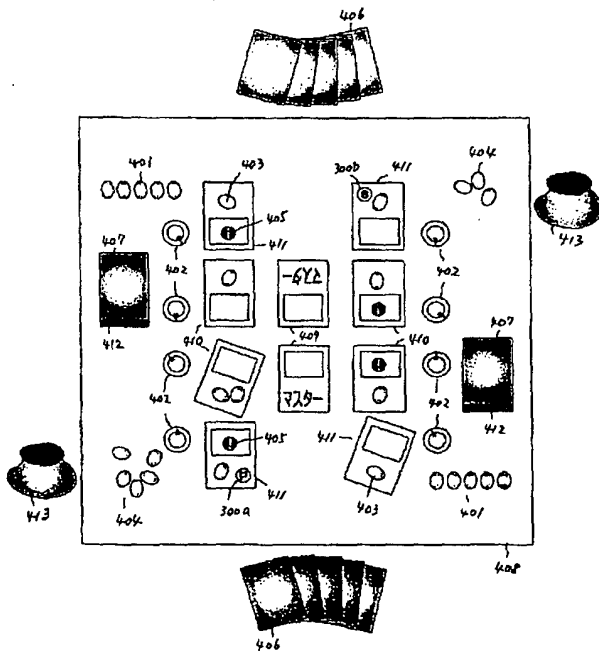
【図1】



【図2】

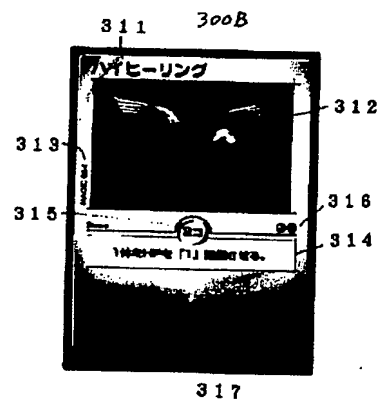
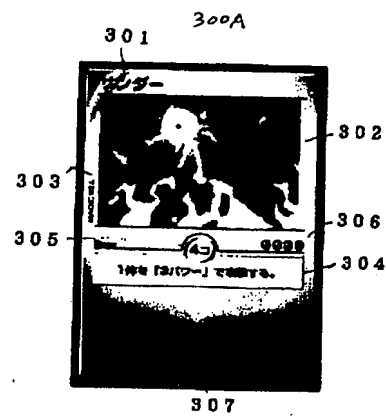


【図4】






【図 3】

300

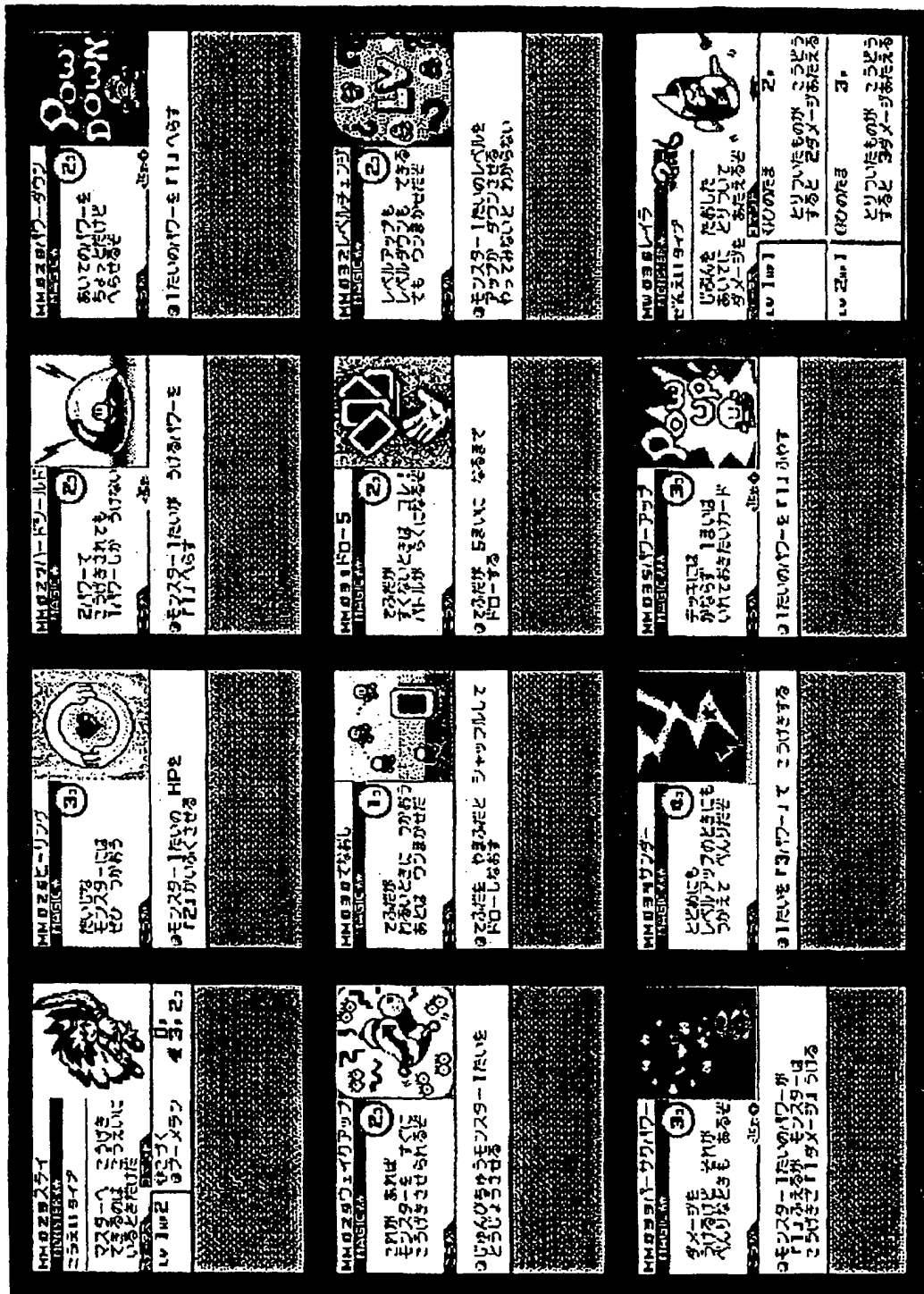


【図5】

 <p>MM0004 マッシュ MUSHY モッシュ</p> <p>トボロカ いぬい おにぎり</p> <p>1. 1. 1. 2. 3.</p>	 <p>MM0005 マッシュ MUSHY モッシュ</p> <p>トボロカ いぬい おにぎり</p> <p>1. 1. 1. 2. 3.</p>	 <p>MM0006 マッシュ MUSHY モッシュ</p> <p>トボロカ いぬい おにぎり</p> <p>1. 1. 1. 2. 3.</p>	 <p>MM0007 マッシュ MUSHY モッシュ</p> <p>トボロカ いぬい おにぎり</p> <p>1. 1. 1. 2. 3.</p>
 <p>MM0008 マッシュ MUSHY モッシュ</p> <p>トボロカ いぬい おにぎり</p> <p>1. 1. 1. 2. 3.</p>	 <p>MM0009 マッシュ MUSHY モッシュ</p> <p>トボロカ いぬい おにぎり</p> <p>1. 1. 1. 2. 3.</p>	 <p>MM0010 マッシュ MUSHY モッシュ</p> <p>トボロカ いぬい おにぎり</p> <p>1. 1. 1. 2. 3.</p>	 <p>MM0011 マッシュ MUSHY モッシュ</p> <p>トボロカ いぬい おにぎり</p> <p>1. 1. 1. 2. 3.</p>
 <p>MM0012 マッシュ MUSHY モッシュ</p> <p>トボロカ いぬい おにぎり</p> <p>1. 1. 1. 2. 3.</p>	 <p>MM0013 マッシュ MUSHY モッシュ</p> <p>トボロカ いぬい おにぎり</p> <p>1. 1. 1. 2. 3.</p>	 <p>MM0014 マッシュ MUSHY モッシュ</p> <p>トボロカ いぬい おにぎり</p> <p>1. 1. 1. 2. 3.</p>	 <p>MM0015 マッシュ MUSHY モッシュ</p> <p>トボロカ いぬい おにぎり</p> <p>1. 1. 1. 2. 3.</p>

[illegible]

【図 7】




[illegible]

[illegible]

[illegible]

[illegible]

[illegible]



51109450115
 11501150115
 51109450115

51109450115
 11501150115
 51109450115

51109450115
 11501150115
 51109450115

51109450115
 11501150115
 51109450115

51109450115
 11501150115
 51109450115

51109450115
 11501150115
 51109450115

51109450115
 11501150115
 51109450115

51109450115
 11501150115
 51109450115

51109450115
 11501150115
 51109450115

51109450115
 11501150115
 51109450115

51109450115
 11501150115
 51109450115

51109450115
 11501150115
 51109450115

51109450115
 11501150115
 51109450115

51109450115
 11501150115
 51109450115

51109450115
 11501150115
 51109450115

51109450115
 11501150115
 51109450115

51109450115
 11501150115
 51109450115

京都市東山区福稲上高松町60番地 株式会
社インテリジェントシステムズ内

(72)発明者 岸 晃市
京都市東山区福稲上高松町60番地 株式会
社インテリジェントシステムズ内

(72)発明者 森定 裕美子
京都市東山区福稲上高松町60番地 株式会
社インテリジェントシステムズ内
(72)発明者 谷川 博
京都市東山区福稲上高松町60番地 株式会
社インテリジェントシステムズ内